E D I T O R I A L E

DAI SU ZZAPPIAMOCI

Lo sapevate che Paolo canta? No? Ma come! E' il re del karaoke di Vigevano, la star del pianobar di Vattelapesca, la rottura delle orecchie dei suoi vicini di casa! E non ve ne siete mai accorti? Beati voi!
Noi in Redazione ce lo dobbiamo sorbire mattino e pomeriggio, sera e notte... e non ne possiamo più! E poi adesso che ha trovato anche una ragazza (forse è un po' sorda) è peggio ancora perché si continua a dichiarare a lei cantando.
Pensate che anche in questo numero di Zzap! Paolo ha pensato di cantare. In che modo? Semplicissimo. Alcune recensioni sono scritte in metrica secondo la melodia di alcune notissime canzoni. Sta a voi naturalmente scoprire di quali recensioni si tratta e a quali canzoni Paolo si è ispirato. Tutto questo perché almeno quando corregge i testi, lo fa cantanto; con grande felicità da parte di noi altri, ovviamente (che per l'occasione ci siamo riforniti di tappi di cera a prova di bomba atomica).
Bene, vi lascio a questo karaoke Zzappiano ben sapendo che riuscirete a scovare le canzoni nascoste e, se proprio non ce la dovreste fare, non preoccupatevi, giocate pure col vostro Commodore 64 e consolatevi perché (ve lo dico in un orecchio), Paolo è un po' stonato... e non ne azzecca una!
Scherzo!

Bye Bye Baby
Stefano Gallarini

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Salve a tutti belli e brutti (naturalmente sto scherzando; so benissimo che non siete belli.....), ancora una volta Paolone mi ha consegnato il plico contenentele vostre preferenze; così io da bravo redattore, insignito del titolo di megaclassificatore, mi sono messo al lavoro. Indovinate chi è al primo posto? Non ci arrivate? Dai è facile, basta leggere... Ah! Ah! Ah! Come sono simpatico oggi... A proposito di oggi, anche se ciò che scrivo sarà letto tra più di venti giorni, voglio fare tanti auguri alle pulzelle ZZAP!piste: per me oggi è l' 8 marzo...Chiudo posito (mi chiedo se qualche volta mi si romperà sto posito. Si sono un ladro di battute, ma me ne vanto!). Ritorniamo ai titoli qui a fianco elencati (cosa non si scrive per non fare ripetizioni...). Elvira II svetta ancora al primo posto, ma Crazy Cars III si è fatto molto vicino. Chi è sceso negli Inferi? Budokan e Catalypse. Chi è giunto (o ritornato) nell'Olimpo? Pro Tennis Tour (grazie all'uscita del suo budget) e The New Zeland Story (nostalgie di gioventù?). Anche per questa volta ho finito, e come al solito beccatevi il mio imperioso ammonimento: stilate classifiche, stilate...

JACK

1. ELVIRA II
2. CRAZY CARS III
3. TURRICAN II
4. CREATURES II
5. MICROPROSE SOCCER
6. HUDSON HAWK
7. RAMPART
8. CREATURES
9. MITH
10. SUPER MONACO G.P.
11. ROBOCOD
12. COOL WORLD
13. THE COOL CROCK TWINS
14. BUBBLE BOBBLE
15. PRO TENNIS TOUR
16. FLIMBO'S QUEST
17. SPACE CRUSADE
18. TEH NEW ZEALAND STORY
19. LAST NINJA III
20. TERREMOTO (LITFIBA)

ACCADDE L'8 MARZO IN REDAZIONE

Non è possibile, non si può andare avanti così! Tra un po' faremo un comitato redazionale per la salvaguardia del Redattore Maschio. Una razza che conta sempre meno esemplari e che molto presto verrà soppiantata dalla sua controparte femminile. Non ci credete? E allora leggetevi il colophon qua sotto, e vi accorgerete di come la percentuale di ragazze sia in netta crescita. Questo mese dobbiamo infatti dare il benvenuto ad una nuova redattrice, il suo nome è Maria, Mary per gli amici. E per debuttare ha scelto di farlo in grande stile, scaraventandosi sulla prima meda-

glia d'oro a prezzo pieno da quando Zzap! è diventato un inserto. Per gli amanti del pettegolezzo, diciamo che Mary è un'appassionata del genere Horror, fin da tenerissima età (sebbene il mio istinto maschilista vi assicuri che lei è tutt'altro che un orrore...), ama leggere, cucinare (soprattutto il suo prelibatissimo e delizioso tiramisù), le emozioni forti, e... bhè, il resto lo scoprirete leggendo le sue recensioni...

Paolone

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Maria "Mary" Vilardo, Silvia Patanè, Stefano "BDM" Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri
Caricature: Eloisa Scichilone, Rudy Mascheretti
Lavacessi: Geims "000" Tonn
Progetto Grafico e Videoimpaginazione: Studio Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Anche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

MEDAGLIE E PATACCHE

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia d'oro". Al contrario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap!: la Patacca di Latta.

ZZAP! PATACCA DI LATTA

PRESENTAZIONE
Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA
Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO
Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'
Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'
Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

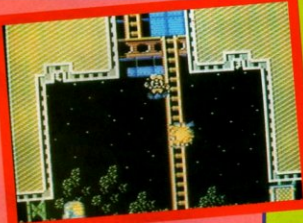
GLOBALE
E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

SOMMARIO

LASCIATEMI LIBERO IL MAC!

RICK DANGEROUS 2

Mamma mia, che nottata, non ho mai passato una nottata in condizioni simili. Ad un tratto mi trovo in uno strano posto, con locazioni differenti da qualsiasi posto sulla terra. Era tutto strano, persino io ero cambita, avevo i capelli corti, un paio di occhiali ed un'oscena camicetta gialla con una cintura gialla alla vita (ho molto gradito l'abbinamento cromatico, NdS) (chissà allora l'abbinamento cromatico... NdP). Sembrava di essere proprio in un videogioco, ottimi disegni mi circondavano ed una musichetta carina mi aiutava a proseguire nei numerosi momenti difficili. Ad un tratto mi trovai in un punto critico, dovevo oltrepassare un tratto pericoloso, la mia testa diventò enorme insieme a tutte le altre parti del corpo. Mi avevano beccato (credo che descriva la sequenza di morte, in cui si svolazza, in zummata, contro lo schermo, NdD). Ed ecco che ricominciai da capo le mie imprese e cosi proseguii. Eccomi davanti ad un mostro e Drlìn! Drìiin! E' suonata la sveglia (si, quella che hai nella zucca, che ti avvisa che sei in ritardo con la consegna del materiale... NdD) (senti chi parla... NdP). Mi alzo, mi sveglio (Ma dormi in piedi come i cavalli? NdD) ed esco per andare a scuola. Mi fermo a guardare la vetrina di un negozio di videogiochi. Osservo più attentamente, noto una scritta: "Rick Dangerous 2, la storia di un picGolo uomo con la camicetta gialla, una cintura rossa alla vita, i capelli rasati e gli occhiali." Ero io. Quindi compratelo, non ve ne pentirete. E poi non sappiamo neanche com'è la fine del sogno!

SILVIA

Olè, un bel gioco a piattaforme! Questo numero era pieno di giochi sportivi, blah... Meno male che tra una partita a Dribbling ed una a 3D World tennis si può sempre saltellare tra un ripiano e l'altro... Cosa volete che vi dica, la grafica è molto carina, il sonoro è niente male e... E poi è sempre il seguito di Rick Dangerous. Mi ha divertita il primo episodio, ed il secondo è davvero niente male, anche se non originale come il primo!

PRESENTAZIONE 70%
Un po' di più dei soliti budget

GRAFICA 80%
Nel più classico stile platform, con un buon uso del colore.

SONORO 70%
La solita musichetta ripetitiva, almeno secondo me

APPETIBILITA' 85%
E' il seguito di Rick dangerous, ed è a poco prezzo.

LONGEVITA' 90%
Lo giocherete finché non l'avrete finito

GLOBALE 82%
Davvero un bel gioco, che non ha perso nulla col passare degli anni.

F15 STRIKE EAGLE

Ah, che nostalgia, il primo simulatore di volo della Microprose!! Sicuramente molti di voi ci avranno giocato, magari a casa di qualche amico, stupendosi (correva il 1988, mi sembra) della grafica a vettori e della compessità dei controlli. Vi consiglio quindi di leggervi attentamente le istru-

zioni prima di cominciare a volare. Sicuramente ora vi aspetterete che vi faccia la solita sbrodolata sui simulatori di volo, sulla grafica eccetera, beh, vi dirò, oggi non ne ho proprio voglia. Preferisco descrivervi il Paolone, che proprio in questo momento sta ciondolando a destra e a manca in attesa che io gli consegni il lavoro terminato. Penso che da un momento all'altro arriverà dietro le mie spalle a leggere quello che sto scrivendo (con tanto di ciabatte in mano... NdP), ecco è arrivato. Dalla sua faccia traspare il solito sorrisetto idiota... Oh, no, mi ha strappato di mano la tastiera ed ha messo uno dei suoi fetidissimi "NdP"! Beh, forse è meglio che la pianto con le sciocchezzuole e passo a digitare qualcosa di più edificante... Dunque, voi siete il migliore Top Gun esistente sulla faccia della terra, e per questo motivo dovete affrontare le solite duecentomila missioni. La prima, tanto per rendere l'idea, si svolge a milano all'interno della redazione, dove dovrete disarmare e sconfiggere la tanto detestata teotochi Albrizzi, che si è barricata dietro la su~ cattedra. Dovete riuscire a compiere l'impresa prima che la punta della biro tocchi il registro incidendo un bel tre. Fine della spiegazione. (E' la prima volta che vedo finire qualcosa che non è mai iniziato... NdP).

DAVE

Sinceramente non sono mai stato un patito dei simulatori di volo (sono forse l'unico idiota che non prova piacere a giocare ad Xwing in tutta la redazione), ma la nostalgia dei tempi passati mi ha spinto a giocare a questo F15SE, vi ricordo inoltre che il gioco in questione è il progenitore del terzo episodio, programma più che spettacolare per i PC compatibili. Destinato a tutti i nostalgici, nonché agli appassionati di simulatori...

PRESENTAZIONE 60%
Mèzzega, nulla de stupefaciiente, ahh...

GRAFICA 80%
Alùra, lè faita propri bèn, a g'ha di bei culur, e `s mova ben!

SONORO 60%
Mo' le proprio ben fato, né.

APPETIBILITA' 79%
Pascquà damme a cassetta! !

LONGEVITA' 76%
Ammmazza, oh, er primmo simulatorre! ! !

GLOBALE 80%
Veramente un bel gioho, e gioharlo è sempre bello, ciuiii!

Dribbling

Chi di voi conosce con precisione tutti i nomi delle simulazioni calcistiche uscite per C64? Io sinceramente ho già perso il conto!! In effetti è assai difficile rispondere con precisione alla domanda in questione, questo perché sono usciti tanti ma tanti titoli dello sport più amato in assoluto dagli Italiani che risulta cosa impossibile enumerarli tutti. Posso dirvi però che ce ne sono stati almeno due che sono rimasti fissi nel mio cuore, il mitico calcio della Commodore (si, proprio quello su cartuccia del 1983 ed il leggendario Microprose Soccer, da me considerato il gioco di calcio più bello per C64 ed oltre (lo preferisco persino al tanto osannato Kick Off per Amiga, NdD). Sì, forse dovrei ricordarmi di un altro titolo, un certo EH International Soccer, ma non l'ho mai considerato degno di nota. Ma ora basta con i ricordi e passiamo ai giorni nostri. Si dà infatti il caso che sia stato appena sfornato dalla Idea, software house italianissima che sicuramente tutti voi conoscerete, un nuovo simulatore sportivo, calcistico per giunta, Dribbling. Chi quindi è stufo di giocare sempre agli stessi titoli, da oggi avrà una possibilità di scelta in più. Come è ormai tradizione per un simulatore calcistico, anche Dribbling comprende un numero abbastanza vario di squadre (per essere precisi 18, cioè quelle che realmente partecipano al campionato italiano, NdD), varie opzioni, utili per settare le condizioni del tempo (pioggia/normale), la durata (3/6/9 minuti), la possibilità di disputare un'amichevole o il campionato ed un'utile opzione di save/load.

Il gioco fa uso dell'ormai stracollaudata visuale dall'alto (come Microprose, per intenderci, NdD), o a volo d'uccello, come dice qualcuno (anche se a me questa definizione sembra un po' volgare) (infatti si dice "volo di rondine"... NdP). Voi controllate un giocatore alla volta, quello che lampeggia, come di consueto, il joystick si usa per farlo correre attraverso lo schermo, il pulsante di fuoco per tirare (a seconda del tempo di pressione), per passare (quando siete girati verso un vostro compagno di squadra, premendo appena il pulsante di fuoco) e per attuare colpi di testa o rovesciate (dipende da come si trova la palla, dovete solo schiacciare al momento giusto! NdD). Se non siete in possesso di palla alla pressione del fire farete una bella scivolata). Fin qui tutto nella norma. Mi sono però dimenticato di dirvi che si possono commettere anche i falli, seguiti dalla relativa punizione, cosa che sicuramente non farà molto piacere a quelli che schiacciano continuamente il tasto alla rinfusa ogni volta che la palla è in volo (io sono tra questi).

La grafica è molto minuta e limita lo scrolling al minimo, purtroppo però la qualità e la definizione degli sprite ne hanno risentito. I calciatori infatti sono, a mio avviso, troppo piccoli, cosi cóme il pallone. Per questo motivo si crea una certa confusione per il campo quando ci sono molti sprite (si confondono i propri con quelli avversari). Il sonoro è adeguato ad una simulazione di calcio. La giocabilità pure, nota di merito per il controllo di palla, veramente preciso e ben congegnato. Bisogna considerare poi il fatto che ogni giocatore possiede delle specifiche e delle caratteristiche differenti, che influiscono radicalmente sugli esiti della partita (cosa saggia è perciò disporre i giocatori in modi sensati). Sostanzialmente un titolo molto interessante.

Anche se non è giocabile come Microprose Soccer o strategico come EH International Soccer, mi sono parecchio divertita a giocare questo nuovo titolo della Idea. Fa veramente piacere che in Italia si producano simulazioni sportive di questo livello. La grafica, anche se minuziosa, si muove velocemente (un po' troppo!) ed è ben definita; anche il sonoro, dove c'è, non è male. Tuttavia qualche difettuccio c'è: cambiando le condizioni del tempo, ad esempio, non vedrete grossi cambiamenti nel gioco. Ed anche la giocabilità globale, secondo me, è un po' limitata dalla sua eccessiva velocità.

SILVIA

Sono d'accordo sul fatto che Dribbling sia un gioco niente male, ma da lì al definirlo "estremamente giocabile" ce ne corre. Infatti, come è già stato detto in precedenza, i giocatori si confondono tra di loro, e vi assicuro che è estremamente frustrante compiere un passaggio perfetto ad un avversario! Sinceramente continuerò a giocare a Microprose...

DAVE

Sono rimasto estremamente colpito da questo dribbling, un gioco decisamente accattivante (pur non essendo ai livelli di Microprose), che da una parte farà felici tutti i tifosi del calcio, comprendendo tutte le squadre del campionato, da un'altra farà contenti anche gli altri, essendo il gioco in questione estremamente giocabile. La grafica, come ho già detto non è eccessivamente dettagliata, ma possiamo chiudere un occhio. Il sonoro si mantiene a livelli discreti. Andatevelo a puppare immediatamente !

PRESENTAZIONE	**70%**
Abbastanza squallida...	
GRAFICA	**70%**
Degna dei migliori microscopi ottici...	
SONORO	**76%**
Nella norma...	
APPETIBILITA'	**80%**
Il calcio, si sa, è un buon catalizzatore di attenzione.	
LONGEVITA'	**85%**
Le diverse caratteristiche dei giocatori, le squadre di calcio italiane eccetera eccetera non possono non dar piacere...	
GLOBALE	**80%**
Puppatevelo.	

NICK FALDO'S GOLF CHAMPIONSHIP

Andavo a cento all'ora, per trovar l'anima miaaaaaaa.....

Dovete sapere che il caro Nick Faldo ha cominciato la sua carriera golfistica quando era assai piccolo. Dopo aver accumulato molta esperienza sui numerosissimi campi da golf del suo quartiere (era un quartiere di persone molto facoltose) (che andavano in giro con tanti bei maglioni di lana... NdP), Nick arrivò all'età di diciotto anni con tanta voglia di vincere un torneo di prestigio internazionale, per guadagnare dei bei soldoni e poter realizzare un suo grande sogno: comprare con i suoi soldi l'auto dei suoi sogni, una (scusate l'anacronismo... ndGK) VW Golf VR8 Turbo 16Y 5WD (gira anche la ruota di scorta, ndGK) Station Wagon superaccessoriata. Il nostro campione decise che la sua prima ecclatante vittoria doveva avvenire in terra straniera e scelse di partecipare al famigerato torneo del Principato di Belgirate. Così un colpo micidiale dietro l'altro e sotto gli occhi stupefatti dei regnanti, il re Giovanni Carlo I da Gallarate e la regina Cristiana Maria da Novara, il mitico Nick vinse il tanto ambito premio del torneo consistente in due miliardi di cozze belgiratesi, che, al cambio odierno corrispondono a circa quaranta milioni di lire. Tornato nella sua povera villa da due miliardi di dollari, il caro Nick non stava più nella pelle e non vedeva l'ora di spendere i suoi soldi guadagnati con un cu.., ehm, con una bravura micidiale e con tantissima fatica. Il giorno seguente si era presentato dal concessionario VW alle quattro di mattina, tanta era la voglia di comprare quella tamarr..., ehm, quel bolide. Arrivato il proprietario della concessionaria, un certo Otto Cilindren, il ragazzo Nick si fiondò subito nell'ufficio vendite e si mise a guardare con attenzione la lunghissima lista degli accessori, che si potevano montare su una VW Golf VR8 eccetera, eccetera. Premetto che l'unico colore disponibile per quel modello era il giallo canarino; ma andiamo avanti col racconto. Scelse nell'ordine i seguenti optionals: otto fendinebbia tipo rally, gomme ribassate e cerchi in lega a forma di chiave di violino, spoiler anteriore, doppio spoiler posteriore, minigonna sagomata con sporgenza di venti centimetri, vetri fumè, impianto stereo da centomila megawatt, tripla antenna con radar anti-polizia incorporato, sedili tipo formula uno, finto antifurto con LED luminoso (i soldi cominciavano a scarseggiare) interni in pelle viola ghepardata di nero e in radica, vistoso telefax con tanto di viva voce e per finire un bellissimo paio di tendine posteriori raffiguranti due ragazzi che si baciano al tramonto. Non contento andò poi da un suo amico cartolaio e si fece dare un pacchetto di adesivi O'NEAL con tanto di omino che fa il dito. (e questa sarebbe la recensione di un gioco di Golf!? Jack, hai parlato ESCLUSIVAMENTE della macchina! Vabbè, la recensione vera e propria è concentrata nei commenti, tanto le regole del Golf le conoscete tutti... VERO che le conoscete? NdP).

Paolo

Me piace, me piace me piace... Davvero 'na cifra!!! Scherzi a parte, quando si parla di Golf sul Commodore 64 non si può fare a meno di ricondurre il discorso a Leaderboard, da tutti considerato come il Re dei giochi di questo genere per l'8 bit di casa Commodore. E anche stavolta i paragoni non sono mancati: Leaderboard era più rifinito e più ricco di particolari, ed inoltre dava una sensazione più "realistica" del lancio della pallina. Questo Nick Faldo, comunque, non esce certo a testa bassa dal confronto, e sebbene non riesca a battere il suo illustre predecessore, è davvero un gran bel pezzo di programma. L'aggiornamento dello schermo è infatti parecchio più veloce, e l'area video è decisamente più ampia. Tuttavia Leaderboard vince in profondità ed in comodità d'uso. C'è comunque da aggiungere un particolare rilevante a favore di questo Nick Faldo: il cambio di visuale quando ci si trova sul green, davvero comodo, anche se l'altezza della collinetta non è così comprensibile... lo comunque ve lo consiglio caldamente, soprattutto se siete stufi dei soliti percorsi del non più giovane Leadeboard.

Jack

Davvero un bel programmino, non c'è che dire! Giocare a Golf è sempre estremamente divertente, e visti i prezzi che questo sport comporta nella realtà, non c'è nulla di meglio che simularlo sul proprio Commodore. Nick Faldo è un gran gioco, con una grafica più che discreta ed un sonoro funzionale. Ciò che a prima vista può dare fastidio è il sistema di controllo, piuttosto macchinoso, ma una volta che si prende la mano il gioco piace sempre di più, e diventa progressivamente più divertente. Un gioco destinato a spodestare Leaderboard dal suo ruolo di dominatore, dunque? Hmmmm... Non esageriamo! Io infatti continuerò a preferire Leaderboard, e questo perchè era molto più immediato da giocare.Inoltre mancano alcuni dettagli a mio avviso molto importanti, come ad esempio la piazzola attorno al giocatore: in certi casi sembrava che Nick camminasse sulle acque! Dategli comunque un'occhiata, ma tenete presente che tutti e tre i Leadeoard sono disponibili già da tempo in versione budget...

PRESENTAZIONE 88%
Istruzioni dettagliate, un sacco di opzioni e pochi caricamenti. Il tutto in una bella scatola.

GRAFICA 82%
Dettagliata e molto veloce nel crearsi, anche se non rende molto bene il senso di profondità.

SONORO 64%
Due effetti sonori messi lì giusto per non far tacere il SID. In compenso sono fatti bene.

APPETIBILITA' 88%
Si sentiva la mancanza di un nuovo Leaderboard!

LONGEVITA' 94%
Più si prosegue nel gioco, più diventa divertente. E passerà davvero parecchio tempo prima che lo finirete.

GLOBALE 88%
Proprio ad un pelo dalla medaglia, se solo fosse dettagliato come Leaderboard. ..

3D WORLD TENNIS

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

Ingredienti: due racchette, due tonti vestiti da Boris Becker e una pallina gialla. Cosa sarà mai, un nuovo gioco spaziale?

Sicuramente nessuno di voi si sarà lasciato sfuggire quel grandioso evento tennistico trasmesso in mondovisione a reti unificate il 30 febbraio e seguito da oltre quattro miliardi di spettatori: l'incontro tra le nuove leve della polizia e quelle dei carabinieri... Mentre voi umili mortali vi siete dovuti accontentare di seguire la partita via etere, io, essendo la cugina della cognata dello zio della sorella del lustrascarpe del Berlusca, sono riuscita ad ottenere l'introvabile e inestimabile biglietto per assistere all'incontro. C'era solo un piccolo particolare che non quadrava: gli altri quattrocento posti a sedere erano stati totalmente prenotati dai militari delle due caserme accompagnati dai loro superiori; io ero l'unica civile, per di più femmina (chissà come erano contenti gli altri... NdP&GK), ma cercando disperatamente di fingere di non essermi accorta della imbarazzante situazione, mi sono concentrata sul gioco. Come anche voi vi sarete certamente accorti, l'incontro è stato uno dei più entusiasmanti mai trasmessi, persino più eccitante della Coppa Davis tra Usa e Svizzera!! Il giocatore dei carabinieri, Vito Lo Capo, e quello della polizia, Felice Circeo, si sono comportati egregiamente sul campo: scattanti, in forma e soprattutto molto competitivi. Nessuno dei due voleva tornare a casa senza il titolo di campione, ma alla fine, dopo averci deliziati con prodezze inimmaginabili, l'arma dei carabinieri si è aggiudicata l'incontro grazie a una splendida schiacciata di Vito Lo Capo (in realtà non era una schiacciata vera e propria, in quanto era inciampato in una stringa e solo casualmente aveva colpito la palla con la racchetta, ma lasciamo correre...). Credo proprio che in futuro sarà impossibile assistere ancora ad un incontro di tale calibro, ma se volete tentare di emulare le gesta dei due campionissimi (ma allo stesso tempo temete brutte figure su un campo vero), questo nuovo gioco della Simulmondo fa proprio per voi. Numerose opzioni vi permettono di scegliere il vostro tennista e la città in cui si disputa il torneo, di esaminare le caratteristiche degli avversari, di visualizzare la classifica, di decidere se partecipare o no all'incontro, se giocare un singolo torneo o il grande slam e di scegliere il testo del gioco in italiano. Senza dimenticare l'utilissima opzione per poter sfidare un vostro amico ad entusiasmanti tornei... 3D World Tennis offre varie e numerose strategie oltre che il semplice respingimento della palla in campo avversario, infatti potrete utilizzare svariate mosse sia per rispondere al servizio sia durante il gioco; da rimarcare sono poi le differenti viste del campo, con un interessante effetto in 3D della rete che si avvicina o allontana a seconda della direzione presa dal vostro giocatore per colpire la palla. A differenza di International 3D Tennis, dove era il computer a portarvi automaticamente nella mogliore posizione per rispondere all'avversario, in questo gioco sarete liberi di muovervi come vorrete, fidandovi del vostro intuito. I giocatori sono dei veri tennisti simulati, e ad ogni set li vedrete alternarsi di campo, cosicchè avrete due angolazioni diverse del vostro atleta. Prima di lasciarvi ai commenti, permettetemi un'ultima considerazione: 3D World Tennis è grande!!!

Paolo

Eh già, disputare un torneo con Maria è stata proprio un'esperienza. Alla prima partita l'ho letteralmente polverizzata, solo che poi ci ha preso la mano e... bhè, ho dovuto smettere se no poi qui i redattori facevano un'ammutinamento, e proclamavano a gran voce lei come nuova capo-redattrice... Scherzi a parte, questo nuovo parto della Simulmondo è veramente grande, con tanto di scroll superfluido in otto direzioni e buona animazione degli sprites. La giocabilità è veramente alta, e vi farà presto dimenticare anche giochi del calibro di Pro Tennis Tour. Ecco, se io dovessi fare una personale classifica dei giochi di tennis per il C64, probabilmente lo metterei al secondo posto, immediatamente dopo International 3D Tennis della mitica Sensible Software (e non "soccer", vero BDM?). Un "BRAVO!" grosso così dunque a tutto il team Simulmondo, una delle poche software house che sanno ancora valorizzare il Commodore come si deve!

Maria

Il tennis è uno dei pochissimi sports che seguo alla TV, quindi mi sono buttata su questo gioco cercando di emulare -anche se solo su computer- le gesta dei veri grandi del tennis... 3D World Tennis è divertente ed appassionante, e offre tutta l'atmosfera e la giocabilità di una vera partita. La grafica è molto carina e dettagliata, con sprites grandi e che rispondono bene ai comandi, lo scroll è fluido, mentre gli effetti sonori avrebbero potuto essere migliori. Superato il primo impatto di smarrimento nel prendere dimestichezza con i comandi, si entra subito nel gioco ed è poi molto difficile abbandonarlo; io stessa che non sono un'appassionata di giochi sportivi mi sono divertita moltissimo a sfidare Paolo per un intero pomeriggio!

PRESENTAZIONE 90%
Numerose opzioni, possibilità di giocare in due e caricamenti veloci.

GRAFICA 85%
Funzionale, con sprites grandi e ben animati e uno scroll molto fluido.

SONORO 70%
Effetti convincenti e carini, ma nulla di più.

APPETIBILITA' 85%
Il nome Simulmondo non vi dice niente?

LONGEVITA' 90%
Il gioco offre tanto, e la realizzazione accurata non vi permetterà più di staccarvi dal monitor...

GLOBALE 92%
Un azzeccatissimo mix tra International 3D Tennis e Pro Tennis Tour. Imperdibile per gli appassionati del genere, super-consigliato a tutti gli altri!

MEGACO

Allora, vediamo un po', ce sta o filett' di pesce spada, o gambaroune, o calamaro, le cozze... Ah, ma non era una grigliata di pesce?

WINTER SUPERSPORTS

Apriamo (in senso figurato, s'intende) la recenZione di questa "abnorme" compilation con un divertente multievento incentrato sugli sport invernali più praticati: si va dalla costruzione di pupazzi di neve, alle battaglie con le palle della suddetta neve, al rotolamento volontario ancora nella bis-citata neve. Come? Troppo originale per essere vero? Ebbene sì, in realtà le specialità sportive in cui potrete cimentarvi sono quelle tradizionali, come la discesa libera, il pattinaggio and so on. Cosa ne penso? Non male, anche se con un pizzico di impegno in più poteva essere proprio un gioco da medaglia. La grafica è discreta, il sonoro è carino, ma, per quanto riguarda la giocabilità, dovrete farci la mano per un po'. Passiamo oltre.

GLOBALE 80%

DEMON BLUE

Un bel giorno un bambinetto un po' furbetto, pluriripetente e grande marinatore di lezioni, decise che, invece di guardare le cozze sui libri o tra gli spaghetti, era meglio vederle dal vivo e si recò ai Navigli. Ma perchè proprio ai Navigli, se le cozze stanno nel mare blu e incontaminato e fanno compagnia ai tonni e alle sardine? Bhe, ditelo voi a Michelino (così si chiamava il pupetto furbetto) (usa UN SOLO vezzeggiativo ancora, Giancarlo, e ti meno. NdP), visto che lui a scuola non faceva neanche presenza... Dicevo, si recò ai Navigli e lì, sarà stato per la troppa curiosità o per la perfetta opacità dell'acqua, si sporse tanto dal parapetto che... pluff, finì in acqua e fu inghiottito (speriamo per sempre, ndGK) dai vortici di fanghiglia chimica e radioattiva del rio cittadino milanese. Dopo attimi di terrore si rese conto che il mondo in cui era finito non era più il suo (per fortuna nostra, ndGK), ma era uno strano posto da cui uscire sembrava al nostro "simpaticissimo" Mikey (così lo chiamava la "dolcissima" mammina sunese) ("mamMINA", eh? Swham! Sbam! Spic&Span! Ciabattat-sul-mus! NdP) praticamente impossibile. Vero che voi non avete intenzione di aiutarlo? Vero che volete lasciarlo in quel postaccio? Bene, anch'io. A parte gli scherzi, se un qualche giorno giocherete a DB, dovrete impersonare un omettino blu (omettINO... NdP) che si muove su piattaforme sparse in un posto ignoto alla ricerca di "non si sa cosa" (le istruzioni non lo dicono. Ma... ndGK). Lo sprite è carino, ma il resto...

GLOBALE 69%

NINJA RABBITS

Aiutoooo! Aiutoooo! Questo gioco assurdamente osceno è tornato. No, non voglio recensirlo! Meglio la tortura! Come Paolo? O lo faccio o mi fai riordinare il Megarmadio redazionale? Vabbè, ho detto che preferivo la tortura, ma quando si eccede... E così eccomi qui sulla tastiera del mio piccolo 386 SX (cosa volete sono redattore da poco e i miei mezzi sono limitati, ndGK) pronto a dirvi qualcosa di brutto su questo, chiamiamolo, rullakartoni. Vi posso dire che il vostro leprotto col kimono (so che si scrive così grazie a Kim Rossi Stewart e ai suoi film-cozza, ndGK) è così statico che la classe politica italiana sembra in continuo rinnovamento!!! Voi dunque impersonate un frame che si muove a zonzo per il mondo a picchiare la gente. Basta più di così non posso dirvi, non ce la faccio. Quindi giocateci se volete suicidarvi, altrimenti fate come me: non vi degnate di lui, ma guardate e passate!

GLOBALE 40%

DARKSYDE

Ma sogno o son desto? Mi sembrava di aver collegato al monitor il C64 ed invece vedo schermate da Atari 2600. Si, questo è Defender, anzi una brutta copia, ma... Aaaaargh! Non sto sognando: è proprio il C64 che produce queste schermate! O mamma mia: questo è Darksyde? Che roba, roba da matti! Avete mai visto il sopracitato Defender per la vecchia console dell'Atari? Bene, questo è un suo clone non molto ben riuscito: grafica rudimentale, sonoro mediocre e giocabilità molto perfettibile. Il risultato? Appena appena accettabile, solo perchè passavo interi pomeriggi ad ingaggiare sfide all'ultimo sangue con mio cugino Enrico al suo Defender (però mi batteva sempre, uffa!!!).

GLOBALE 63%

BIG K.O.

Poteva mancare in una compilation "enciclopedica" come questa un gioco di boxe? Chi ha detto sì? Tu, sei stato tu, ti ho visto! Ho visto la tue labbra che pronunciavano la fatidica paroletta! Adesso sai cosa ti faccio? Niente, perchè, dovrei forse farti qualcosa? Transeamus, come dicevano gli antichi latini (sento già le vostre maledizioni perchè vi ho "parlato" in latino, ma

No, non mi è piaciuta per niente questa compilation. Uffa e riuffa, non sono riuscito nemmeno a caricare un gioco! Ho provato e riprovato e triprovato e... Volevo dire che non riuscivo proprio ad infilare i dischetti nel registratore e proprio, quando stavo tentando di piegarne uno per vedere se ci stava, Paolone mi ha mollato uno scopazzone dicendo che il disco non va messo nel registratore, ma in forno! Uffa e riuffa!!! (assieme a tutto te stesso, Geims, non dimentichiamocelo. NdP)

LLECTION

tanto siete voi che lo studiate, mica io! ndGK), e parliamo di questo BIG K.O.? Voi impersonate un buffissimo ometto baffuto intenzionato a dare un sacco di botte a ogni suo avversario. Per fare ciò però deve allenarsi seriamente, oltre che per mantenersi in forma, anche per migliorare certi aspetti del suo boxare (come la potenza o l'istinto suicida!) e voi lo seguirete anche in questo. Per quanto riguarda la realizzazione di questo gioco, posso dirvi che è carino e simpatico, anche se la grafica è, diciamo, un po' naif. E il resto, mancia? Un attimo, datemi il tempo di scrivere! Allora sonoro medio, giocabilità accettabile e longevità discreta. Contenti? Ecco, così va bene. Ora un attimo di fiato e poi via con un altro giuocherellinettino (mi sono voluto rifare delle ciabattate, ndGK) (Splat! questi invece erano i miei scarponi da sci... NdP).

GLOBALE 75%

EQUINOX

Gira la palla, gira la palla, stoppa la palla, stoppa la palla, tira la palla, tira la palla... ALT! Fermi tutti, altrimenti tutto questo spaziolino per Equinox finisce subito (magari, ndGK). Sapete perchè mi è venuto in mente questo "artistico" motivetto? Ve lo dico subitissimissimo: come potevate intuire dal titolo (?!?), protagonista di questo "avvincente" arcade adventure (così lo definisce la casa produttrice) è una palla computerizzata, che gira per vari livelli alla spasmodica ricerca di una cozza radioattiva. Cosa ci farà una siffatta palla con una siffatta cozza? E che ne so, pensateci anche voi qualche volta, non potete chiedere tutto a noi poveri redattori (come fanno certi bambinetti che telefonano in redazione per fare domande del tipo: "Perchè Stefano Petrullo si fa chiamare BDM?" o "Ma chi è Lord SNK?". E basta!!!).

GLOBALE 67%

SPACE VEGETABLES

Finalmente il pezzo forte di questa compilation (sì, sto scherzando, ndGK)!!! Avete mai sognato di fare il contadino spaziale? No? Per fortuna che Arnoldino il contadino aveva questo sogno nel cassetto e lo ha realizzato, altrimenti non sarei qui a recensire un così "stupefacente" videogioco.

Quindi mi metto subito all'opera. Ecco Arnoldino, Dino per gli amici (pensavate forse che lo chiamassero Arno? ndGK) (no, Tevere! NdGeims), che, infilata la tuta spaziale e indossato il suo casco da agricoltore cosmico, si accinge a curare le serre galattiche che proteggono la crescita delle succulenti patate venusiane. Ma ad un tratto appare un alieno fottutissimo (se è troppo volgare, scusatemi, ma appena avrete a che fare con lui, gli direte cose molto peggiori, ndGK) (come quelle che ho detto io a Jack dopo aver letto 'sta recensione... NdP) che tenta di spazzare i frutti del suo lavoro. Ma Dino, armato di fucile a pallettoni, razzi e un po' di coraggio, non si fa sorprendere e lo mette in fuga. Ne verranno altri e poi altri ancora; ve la sentite ora di aiutare Dino nella sua impresa? Si? Bravi, così ,mi piace: vedo che siete mossi da spirito di solidarietà!

GLOBALE 71%

SUMMER OLYMPIAD

Per concludere, niente grappa, ma un altro multievento, questa volta di giochi estivi. Veramente ben fatto, questo è a mio avviso (e anche secondo Cristiana) il gioco più bello e divertente della compilation. In SO potrete cimentarvi in ben cinque specialità, tra le quali il tiro a piattello e il tuffo dal trampolino. Devo dire che è molto ben impostato, veloce (un po' meno nel caricamento) e per certi versi esaltante. I particolari sono molto ben curati (ad esempio, quando selezionate la bandiera del vostro paese, questa si mette a sventolare; oppure se avrete la voglia e il tempo di dare un'occhiata all'apertura dei giochi (sì, c'è anche questa) vedrete il podista con la fiaccola sia nell'arena che corre, sia nello schermo gigante) e la grafica è ben fatta. Insomma mi è proprio piaciuto e se l'avessi recensito da solo gli avrei dato una medaglietta al valore! Piacerà anche a voi? Sapete io mi invaso facilmente per alcuni giochi, anche se mantengo sempre una certa razionalità per non esagerare con i giudizi positivi (mica vero...)!

GLOBALE 91%

Salve ragazzi, visto che compilation "mastodontica"? E' bello vedere ancora tanto materiale per il nostro caro C64, anche se non è tutto di grande qualità... Come Jack, anch'io sono del parere che il miglior titolo di MC sia Summer Olympiad, soprattutto per la sua elevata giocabilità. In linea di massima sono anche d'accordo con i voti dati ai vari giochi, tranne che per Demon Blue: ha lo sprite così carino che gli avrei dato qualche punto in più (non troppi, giusto due o tre)...

Ho voluto mettere la mia faccina molto convinta, anche se il voto globale non è straordinariamente elevato, in onore di Summer Olympiad, che mi ha stupito, e perchè una compilation con così tanti titoli non me la farei scappare, specialmente in un periodo povero di software come questo. Certo non tutti i titoli sono bellissimi, ma, secondo me, uno solo è proprio da insufficienza grave; mentre la metà dei giochi va oltre il settanta. Quindi devo dire che, prima di giocare ai giochi di questa Mega Collection, pensavo proprio di avere a che fare con un'accozzaglia di titolacci, messi insieme dalla penuria di buon materiale per il nostro povero C64. Mi sono dovuto invece ricredere e ho passato volentieri davanti allo schermo un bel po' di tempo giocando con questa compilation. Spero proprio che vi divertirete come ho fatto io, se non di più!

GLOBALE 80%

SUPERCALIFRAGILISPICHESPIRALITOSO

BOVABYTE

Neppure Mary Poppins poteva!!

Come "Diogene" anche BovaByte è al servizio del cittadino, e lo scoprirete leggendo questo articolo!!

Speciale Periferiche Inutili
ROCKNIGHT RV300C
ANTI-VIRUS DEVICE

Da questo mese parte una nuova rubrica "made in Bovas" atta a palesare quanto di involontariamente inutile e demenziale circoli intorno all'informatica moderna. Questo mese, su segnalazione di Daniele Suppo (Torino) abbiamo puntato i riflettori su un dispositivo a prima vista molto utile o, addirittura, indispensabile: un antivirus hardware per Commodore Amiga. Dunque, procediamo per gradi. Appena acquistato l'antivirus Rocknight RV300C non si può rimanere che soddisfatti: "finalmente un apparecchio che mi liberi dai batteri!", ma non è che una prima evanescente impressione. Appena ci si informa sul funzionamento del suddetto, si scopre che è praticamente indispensabile possedere il drive esterno, dato che funziona solo con quello. Quindi, se qualcosa infetta il drive interno o, peggio, l'hard disk, non se ne accorge assolutamente. L'RV300C, infatti entra in funzione non appena un programma qualsiasi tenta di scrivere sulla traccia di sistema del disco inserito nel drive esterno. Da una parte può sembrare uno stratagemma intelligente, dato che un boot-virus qualunque si preoccupa solo di "duplicarsi" sulla traccia in questione. Peccato però che in commercio esistano caterve di programmi che accedono continuamente sulla medesima, a volte anche in scrittura. Quindi, se l'utente vuole, può impedire al computer di scrivere sulla traccia di sistema, semplicemente pigiando un tasto sull'apparecchio. Sarebbe stato molto più semplice ed economico estrarre il dischetto, e proteggerlo dalla scrittura con l'apposita tacca, ma soprassediamo. C'è da aggiungere che il Rocknight si fa pure fregare da tutti i link virus (Saddam in primis) che ci sono in giro, dato che i questi ultimi della traccia di sistema se ne fanno un vero e proprio baffo, e quindi il tutto si riveli meno efficace del più disgraziato degli anti-virus software, molto più semplici ed economici da reperire e di utilità indubbiamente maggiore. Bene, per questo mese è tutto. Se qualche lettore avesse delle periferiche inutili da segnalare, scriva tosto a: ZZAP! PERIFERICHE INUTILI, Casella Postale 853, 20101 Milano. Corredando il tutto da foto a colori e fotocopia delle istruzioni originali. Collaboriamo tutti insieme!!

SPORT AL DI LA' DELLO SPAZIO E DEL TEMPO

(a cura dell'esimio professor Maranzanoli Acceche John)

Salve, amatissime lettrici (e lettori possono anche schiattarsi al muro), ben tornate nell'angolo del vostro esimio professor Acceche. Per gli autografi, ora che ho rivelato la mia oscura identità, sapete a chi rivolgervi; cercate tuttavia di evitare di baciarmi in mezzo alla strada o di telefonarmi continuamente perché non amo il protagonismo (ma quale protagonismo!? Erano mesi che non ti pubblicavamo più nulla! NdP). Bhè, lasciamo perdere, torniamo alla serietà (se di serietà si può parlare)... Dopo gli annunci personali, passiamo alla descrizione del demen-sport di questo mese. A differenza delle discipline su cui già in passato (vedi Zzap! di Giugno, Luglio e Agosto 92), mi ero soffermato, non si tratta di una vera e propria attività sportiva, ma di una pratica di resistenza psico-entrinsesoterica (non chiedetemi cosa vuole dire, perché non lo so). Voglio parlare dell'ormai famosissima (almeno nel mio campo) OLIMPIADE DELLE PALLE D'ACCIAIO. A questa competizione, come suggerisce già il nome, possono partecipare solo le persone difficilmente impressionabili, e che le hanno veramente dure. Infatti codesti tali, saranno sottoposti alla visione a ruota continua de "La corazzata Potempkin", "L'Impero del Sole", "Paesaggio nella nebbia", "Another World", "Là dove sognano le Formiche Verdi", "L'Ultimo Imperatore", l'intera serie della telenovela "Anche i ricchi piangono" ed "Anche i poveri ridono". Chi resisterà di più a questi capolavori dell'edilizia mondiale (perché di mattoni si tratta), senza sintomi di rigetto, vedi malattia del sonno, caduta prematura degli attributi, ecc ecc, verrà premiato con due palle d'oro del diametro di 10mt e con una copia personale dei film sopracitati. Arrivederci a non so quando, per una nuova disciplina al di là dello spazio e del tempo. Preparatevi!!!

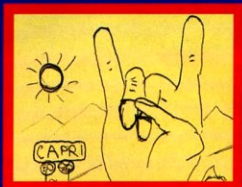
QUELLO CHE LE STELLE NON DICONO...
(a cura di Paolone e Jack)

Come tutte le riviste più quotate, anche BovaByte ha finalmente un suo oroscopo. Poichè ci sembrava poco moderno il modo tradizionale di rappresentare ed ordinare i segni zodiacali, ecco a voi il primo... Oroscopo in ordine alfabetico!!!

ACQUARIO
Il vostro atteggiamento da predatore potrebbe trasformarvi in prede...

ARIETE
Come per incanto, la vostra verve potrebbe diventare la chiave che apre tutte le porte... (swboooo000ooomm!)

BILANCIA
La vostra naturale inclinazione potrebbe farvi mettere i piedi in testa da tutti. Cercate di reagire.

CANCRO
Attenzione alle insidie che si nascondono sulla spiaggia... Potreste ritrovarvi i piedi pizzicati.

CAPRICORNO
Prendetevi pure una vacanza, ma fate molta attenzione al vostro partner

GEMELLI
Attenzione alla vostra psiche: potreste essere vittima di alcuni imbarazzanti sdoppiamenti di personalità.

LEONE
Il vostro temperamento dolce potrebbe farvi inghiottire dagli eventi. Attenzione alle figure di cioccolato...

PESCI
Presto inizierete una cura dimagrante che darà certamente i sui frutti.

SAGITTARIO
Per un po' di tempo i vostri colpi mancheraranno clamorosamente il bersaglio... Pensateci!

SCORPIONE
Avrete un'emozionante carriera in campo musicale, soprattutto se seguirete fischiettando il "vento del rinnovamento"...

TORO
Brandendo il vostro mantello vi sembrerà di avere in mano la situazione. Ma dopo un po' vedrete rosso e vi farete incornare...

VERGINE
Atttenzione a chi troppo abusa della vostra immagine!

CHE SONNO!

Il cappello è sempre l'ultima cosa che scrivo prima di spegnere il computer e andare a dormire (non credo di aver mai completato un Top Secret prima delle due di notte!); bah, sinceramente mi è sempre piaciuto lavorare, studiare o leggere fino a notte fonda, con i suoni della casa che lentamente si affievoliscono e con la musica del mio stereo che mi dà la carica per rileggere le ultime righe; il giorno ormai è finito e "il futuro non è altro che un punto di domanda sospeso nel buio sopra la mia testa", o almeno così dice Sting (chissà, magari ha anche ragione). Sì, il giorno è finito, e per una volta tanto non ne sono dispiaciuto (giornata da scordare volentieri), comunque credo nel domani, credo in me e credo nell'amicizia e nell'amore (crederai anche nelle mie ciabatte, dopo che avrò finito di correggere 'sta roba. Per la cronaca: è già il terzo mese di fila che il Top Secret è l'ULTIMA cosa ad arrivarmi! NdP) Speriamo bene...

LUKE

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

TURRICAN II

Era da un po' di mesi che collezionavo lettere e trucchi riguardanti questo spaziale platform spaziale (Ah, ah... Er, brutta eh?), e finalmente ora sono pronto per offrirvi uno Special che vi illustrerà tecniche e consigli per eliminare i mostroni di fine livello e per trovare un bel po' di vite e Power Up nascosti. Bene, iniziamo con i cattivoni, livello per livello:

LIVELLO 1-1: Mettetevi vicini (circa un centimetro) ai due mattoni su cui cade il mostro e bruciatelo con il raggio di lampi.
LIVELLO 1-2: Posizionatevi all'estremo limite sinistro dello schermo e aspettate. Quando un robot sputato dalla testa vi si avvicina, saltatelo e colpite il gioiello lampeggiante; attenti però a saltare basso quando il viso emette raggi laser.
LIVELLO 2-1: Uccidete l'occhio colpendolo nella pupilla. Ad un certo punto si frantumerà il tronco che lo teneva attaccato a terra; ora buttatevi nella buca dove prima alloggiava e colpite il pezzo restante con il raggio di lampi.
LIVELLO 2-2: Distruggete prima i cannoni e poi sparate nel posto dove prima c'era la barriera elettrica. Se usate una barra di energia mentre 'sto coso si sposta su e giù (cioè mentre è in movimento), potreste riuscire a distruggere due cannoni con un colpo solo.
LIVELLO 3-1: Arrivate al mostro con il laser possibilmente al massimo; piazzatevi non troppo vicini dall'occhio centrale (più o meno due centimetri), accendete l'autofire e iniziate a colpire.
LIVELLO 3-2: Qui il mostro è diviso in due parti. Per la prima astronave tenetevi tra i due cannoni: nella pausa tra una raffica di fuoco e l'altra colpite un cannone, distruggetelo e passate all'altro. Disintegrati i cannoni colpite il pezzo restante; appena è scoppiato anche quello, buttatevi subito contro il muro (in questo punto il muro non vi distrugge). Il mostro seguente verrà indietro per schiacciarvi, ma non vi prenderà perchè voi vi siete tolti. Quando torna di nuovo all'attacco sparategli nei cannoni e poi buttatevi contro il muro; distrutto il primo pezzo d'artiglieria, passate all'altro e poi colpite il corpo dell'astronave.
LIVELLO 3-3: Ruotate nel senso della palla e quando si apre colpitela nella sfera lampeggiante. Ad un certo punto questa si dividerà; ora muovetevi continuamente da destra a sinistra per evitare lo schiacciamento (non son mica certo sia propriamente italiano, ma dà bene il senso) da parte delle due parti (comunque i movimenti sono costanti, rendendo tutto molto più semplice). Concentratevi su una parte sola, poi l'altra non sarà un problema.
LIVELLO 4-1: Il mostro è evitabile, ma un trucco c'è lo stesso. Mettetevi il più possibile esposti (quasi a cadere sopra il drago), e sparate con il raggio di lampi. Quando il bestione sventola le ali, resistete e tornate alla posizione iniziale; ricordatevi che il mostro deve essere colpito sulla testa.
LIVELLO 4-2: Dovete arrivare alla fine del livello col laser; ora vi verranno sotto dei robot giganti. Per ognuno vi fermerete e giù con l'autofire; ci vuole molto tempo, ma l'energia cala poco.
LIVELLO 5-1: Il mostro qui non c'è.
LIVELLO 5-2: Siete così finalmente faccia a faccia col mostrone finale. Quando lui sta in alto a destra, voi mettetevi dall'altro lato sempre in alto e colpitelo alla feccia, ehm, volevo dire alla faccia (Aaaarrg!). Quando invece si sposta a sinistra voi conseguentemente vi sposterete a destra e lo blasterete con tutto l'armamento di cui disponete.
LIVELLO !-!: Schermate finali ("Adesso godetevi questa magnifica sequenza finale", parole testuali).

Bene, ora passiamo a qualche utile informazione sulla locazione di vite e co.

LIVELLO 1-1: A destra, a circa venti secondi dal punto di partenza, ci sono dei pilastri; saltateci sopra e continuate a salire verso sinistra. Ad un certo punto mancheranno delle piattaforme; mettetevi sull'estremità sinistra dell'ultima e saltate.
Nella grotta dopo la seconda cascata sono nascoste due vite: salendo sulla "scala" principale, a sinistra c'è un varco passabile solo nella forma giroscopesca (la palla per intenderci); seguite la vostra curiosità e non ne rimarrete delusi. Andando sempre a destra c'è una caverna; dopo l'entrata, due piattaforme sopra di voi è nascosta un'altra vita.
Dopo il mostro salite sopra la scala di destra, andate sempre a sinistra e salendo sempre verso sinistra troverete un corridoio che va sempre a destra pieno (tre) di draghi. Alla fine (dopo 150 secondi (Francesco, sei un cronometro!)) c'è la vita e due potenziatori dell'arma.
In uno degli ultimi piani alla fine del primo livello si trova un corridoio penetrabile solo sotto forma di giroscopio; dentro è nascosta anche una vita.
Avete presente la statua del mostro? A sinistra c'è una piattaforma; saltateci sopra e poi andate sopra il braccio del mostro. Saltateci nuovamente sopra, saltate ancora (... Chi non salta gioca a Quartet Ye, Ye!), ed alla fine troverete l'ultima vita.
LIVELLO 1-2: Arrivati all'estrema destra rompete le "sfere" sotto di voi e cadete con il joystick rivolto verso sinistra; troverete così un'astronave che vi regalerà quattro vite.
LIVELLO 2-1: Se cercate bene troverete qualche vita qua e là.
LIVELLO 2-2: Cinque vite sono nascoste poco dopo la partenza (salendo sopra), due dopo aver ucciso il mostro di fine livello e tre trasformandosi in giroscopio e rotolando verso sinistra.
LIVELLI 3-1, 3-2, 3-3: Cercate i collezionare il maggior numero di barriere e di laser, poichè si riveleranno indispensabili per sorpassare indenni questi livelli; comunque se vi guardate bene in giro non dovreste aver problemi a trovare un buon numero di vite extra nascoste nei posti più impensabili.

LIVELLO 4-1: Il mio consiglio è di trasformarsi in giroscopio e di girare per il livello facendovi guidare dal vostro istinto robotico!
LIVELLO 4-2: Se cercate bene nei meandri superiori di questo livello dovreste trovare sulla sinistra, murate vive, ben quattro vite.
LIVELLO 5-1: Il blocco bonus di fine livello ricompare sempre (Wow).
LIVELLO 5-2: Raccogliete le barre di energia e le barriere che vi ritorneranno utili nello scontro finale con la mostrona madre.

Marco "M-25" Emiliozzi - Angelo "The Mystical Ninja" Leone - Francesco "Solitary Wolf" Alberti - Livio Giangia - Denis Rasia

INSECTOR HECTI IN THE INTERCHANGE

(Commodore 64)

Volete finire questo gioco? Volete superare alcuni livelli particolarmente ardui? Bene, ecco a voi le password per balzare quattro livelli per volta:

LIVELLI 1 - 16: MOON
LIVELLI 7 - 11: DISK
LIVELLI 12 - 16: DUCK
LIVELLI 17 - 21: CRIN
LIVELLI 22 - 26: TANK
LIVELLI 27 - 31: GOLD
LIVELLI 32 - 36: COLD
LIVELLI 37 - 41: BANG
LIVELLI 42 - 46: MUFC

Come potete vedere gli ultimi quattro livelli dei cinquanta presenti nel gioco dovete superarli da soli, e se proprio non volete affaticarvi troppo potete sempre utilizzare le seguenti poke:

POKE 27889,44 VITE INFINITE
POKE 15162,44 FUOCO INFINITO
POKE 15301,44
POKE 15418,44
POKE 15537,44
POKE 17410,0 TEMPO INFINITO
POKE 17450,44
POKE 12640,0 INVULNERABILITA'
POKE 17464,0
POKE 15123,0

Francesco Alberti - Massimo Sangriso

HUDSON HAWK: AD OGNUNO LA SUA

Volete vite infinite? Qualche trucco per ottenere una caterva di punti? Beh, considerando il vasto numero di lettere che mi sono arrivate in questo ultimi mesi su questo carino platform della Ocean (comunque per me era meglio il film; per quanto ne possa dire la critica, l'ho trovato troppo ben azzeccato), non dovreste aver problemi a realizzare i vostri sogni più sfrenati. Bene, iniziamo con le vite infinite: per ottenerle non dovete far altro che tenere premuto durante il caricamento del secondo stadio del primo livello il tasto "SHIFT"; ad informarcene è stato Luca Gastaldi (o Franco Minissi? Bah, è poco chiaro, comunque ringraziamo entrambi), il quale però ci informa che il trucco soffre di una grave sindrome razzista di incompatibilità e sembrerebbe funzionare solo su certe marche di televisioni (?!?), marche che, logicamente, non possiamo riportare per evitare la certa inflessione del mercato azionistico mondiale che un'informazione simile sicuramente provocherebbe. Se proprio non doveste riuscire nel vostro intento, il grande maestro dei VideoJoy (... Stick?) meglio noto al gran pubblico come Matteo XYZ Zaranella, ci propone un sistemone che, benchè non vi farà fare 13, vi dovrebbe rifornire di un numero indeterminabile (leggasi infinito) di piccoli e agguerriti Hudson Hawk che vi ritorneranno sicuramente utili per riuscir a portar a termine tutti i furti da voi desiderati; tutto quello che dovete fare (che frase mitica!), è, quando compare la scritta con le istruzioni all'inizio del primo livello, premere il tasto con la freccia verso sinistra (Sì, proprio lui, quello a sinistra del numero uno, che, insieme al simbolo Commodore, sono i due tasti cheattomani per eccellenza), e, sempre tenendolo premuto, schiacciate il tasto del joystick. Tutto chiaro, no? Bene, così facendo si ricaricherà la schermata iniziale e vi ritroverete con le beneamate vite infinite. Infine se volete fare le cose alla vecchia maniera guadagnando qualche fantastiliardo di dollari (l'influenza di Paperon de Paperoni si fa sentire ancora a diciotto anni, ciò è veramente grave!), provate a seguire il consiglio di Michele Portolan "Bad Jock": come sicuramente sapete, lungo il percorso ci sono delle monete sparse qua e là e, in alcuni punti, ce ne sono addirittura cinque o sei: se dopo aver preso le monete andate avanti finchè non cambiate stanza (ogni volta cioè in cui non c'è scrolling ma cambia schermo), e poi tornate indietro, provate a indovinare cosa troverete? Un maialino rosa da 100000000 punti? La suocera del programmatore legata e imbavagliata che vi chiede aiuto? No, niente di tutto questo: casualmente le monete da voi precedentemente raccolte saranno ancora lì, dandovi la possibilità di incrementare a iosa il vostro punteggio, il che, tenendo soprattutto conto del fatto che non esiste limite di tempo, dovrebbe darvi la possibilità di rifornirvi di soldi per tutta la vita (anzi, per tutte le vite che guadagnerete!!!). Prima di chiudere vi riporto Il Trucco (per eccellenza) per avere palle da softball infinite, fornitoci dall'ineguagliabile redattore Geims: per ottenerle dovete mettere la cassetta o il disco nell'apposito lettore e caricare il suddetto gioco; il funzionamento è assicurato! (Brrravo, Brrravisssimo).

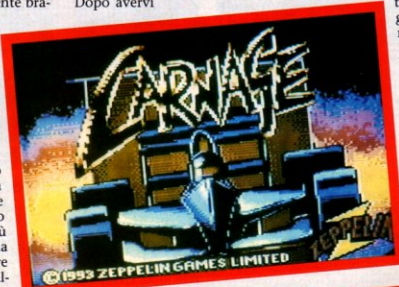
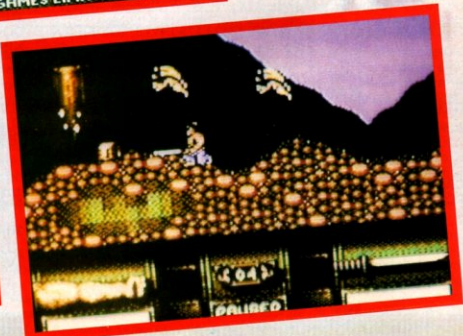
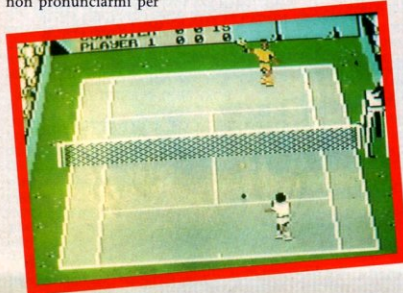
POKEIAMO ANCORA UN PO'

Benchè di poke in questi ultimi due mesi ne avete sicuramente viste in abbondanza, queste ultime che ci sono arrivate sono particolarmente interessanti e credo che sicuramente interesseranno a più di un lettore provvisto di cartuccia (purtroppo mancano le sys di partenza di quasi tutti i giochi). Bene, vediamole insieme:

THE ADDAMS FAMILY POKE 13123,173 INVULNERABILITA'
POKE 11392,173
POKE 12545,173 VITE INFINITE
POKE 16721,173 ENERGIA INFINITA
POKE 11603,173 CREDITI INFINITI
G-LOC R360 POKE 15580,173 CREDITI INFINITI
POKE 32132,173 TEMPO INFINITO
POKE 32142,173
POKE 15343,173 ARMI INFINITE
POKE 36873,173
CREATURES II POKE 15671,0 VITE INFINITE
ROLLING RONNY POKE 7194,165 SPARI INFINITI
POKE 20506,160 PUO' PRENDERE L'AUTOBUS
POKE 20507,0
POKE 20508,132
POKE 20509,67
POKE 20510,234
POKE 19729,125 ARMI GRATIS NEL NEGOZIO
POKE 6914,0 TEMPO INFINITO
EMLYN HUGHES INT. SOCCER POKE 65479,234 ENERGIA INFINITA PER TUTTI
POKE 65480,234 I GIOCATORI
POKE 65481,234
SALOMON'S KEY POKE 2213,165 VITE INFINITE
POKE 7711,4 SUPER FUOCO SEMPRE ATTIVATO
POKE 8854,66 FUOCHI INFINITI
STARRAY POKE 10511,173 SUPER BOMBE INFINITE
THE REAL GHOSTBUSTERS POKE 7406,0 VITE INFINITE
DOUBLE DRAGON 3 POKE 32573,255 SOLDI INFINITI
NINJA SPIRIT POKE 10448,173 VITE INFINITE LIVELLI 1 - 2
POKE 10494,173 VITE INFINITE LIVELLI 3 - 4
POKE 10409,173 VITE INFINITE LIVELLI 5 - 6
POKE 10396,173 VITE INFINITE LIVELLI 7 - 8
ELVIRA II POKE 24058,165 POTENZA INFINITA
BUBBLE BOBBLE POKE 1240,189 IMBATTIBILITA'
QUICK DRAW MC. GRAW POKE 4670,44 ENERGIA INFINITA
POKE 4648,0 NO GAME OVER
POKE 5137,0 NIENTE CADUTE DAL TRENO
SYS 2560
KLAX POKE 27686,173 CREDITI INFINITI
SYS 2079
SHADOW WARRIOR POKE 35002,173 VITE INFINITE
SYS 4405
TURRICAN POKE 8141,36 VITE INFINITE
POKE 2686,4 CREDITI INFINITI
SYS 2079

Loffredo Pasqualino - Lorenzo Dacobelli
Luigi Fochesato - Massimo Sangriso

IL RITORNO DELLA PREVIEW SMARRITA... OVVERO ANCHE ZZAP! CE L'HA!!!

Chi si ricorda i tempi d'oro di ZZap! si ricorderà sicuramente le fantastiche preview che avevano luogo ogni mese, pagine piene di anteprime, novità di tutti i generi e curiosità; da qualche mese a questa parte le cose sono profondamente cambiate, le pagine sono diminuite, ZZap! lo trovate dentro TGM e le preview sembravano essere destinate a rimanere solo un lontano ricordo dei tempi d'oro del 64.
Però questa volta siamo stati talmente bravi che siamo riusciti a recuerare qualche succulenta novità per il vecchietto di casa Commodore.
Partiamo dai giochi Zeppelin, tre novità di ambito sportivo e cioè: Carnage (gioco di corsa automobilistica di cui purtroppo abbiamo recuperato solo una foto della schermata di presentazione), International Tennis invece è un gioco di tennis (BDM sei proprio un tipo perspicace NdP) (già so, già so...NdBDM) che dovrebbe entrare in concorrenza diretta con l'ottimo Pro Tennis Tour (forse il gioco più recensito della storia di Zzap!), da quello che abbiamo potuto vedere le premesse ci sono tutte, ma fino alla recensione definitiva preferirei non pronunciarmi per non scatenare le vostre ire; aspettate quindi la recensione che dovreste trovare, salvo imprevisti, sul prossimo numero.
L'ultimo prodotto dell'intraprendente Zeppelin dovrebbe comprendere nientepopodimeno che Table Tennis, un "simulatore" di Ping Pong clonato da un vecchio gioco per 64, a dire il vero non so a chi possa interessare un gioco del genere, se comunque la programmazione verrà curata come si deve avremo tra le mani un gioco carino, magari dedicato solo ai maniaci del Ping Pong, ma comunque carino sotto diversi aspetti.
Dopo avervi annunciato brevemente le novità Zeppelin vorrei spendere due parole su un gioco di cui si erano perse le tracce parecchio tempo fà: First Samurai della Vivid Image Development, un arcade-adventure molto carino che ha avuto un grande successo per Amiga e che finalmente sta per uscire per Commodore 64, dal demo che abbiamo giocato abbiamo potuto constatare la qualità tecnica della realizzazione e la giocabilità che è veramente alta, non c'è che dire, quasi una medaglia d'oro (dico quasi perché non si può mai sapere se ci sarà qualche cambiamento alla fine!). Come sempre la recensione sul prossimo numero, ingannate l'attesa leggendovi Zzap! e lustrandovi gli occhi sulle fotografie. Poi ne riparleremo...

BDM

ZZAPOSTA!

DUE PAROLE DALLA REGIA

Di solito gli interventi del caporedattore non sono mai tanto graditi dal pubblico, vuoi perché nascono da esigenze puramente redazionali, vuoi perché nella maggior parte dei casi servono a puntualizzare argomentazioni poco gradite ai lettori. Un po' come il mio ultimo intervento, che risale a due mesi fa. Forse con Skizoman, a pensarci bene, sono stato un po' troppo drastico, forse a ben pensarci ho maltrattato involontariamente tutta una categoria di persone, tutti coloro, cioè, che non hanno per niente "gradito" la metamorfosi di Zzap!. In tal caso vorrei scusarmi un po' con tutti costoro, dato che non era assolutamente mia intenzione gettare ombre sul nostro operato o, peggio, innalzare mura di difesa tra redazione e pubblico. Perciò vorrei riaprire un secondo la questione, prima di chiuderla definitivamente, e non pensarci più. Queste righe nascono da una constatazione piuttosto triste: il calo delle vostre lettere. Intendiamoci, non è che ne riceviamo poche, ma meno del solito sì, e questo si può a mio avviso interpretare solo in pochi modi: il primo, che escluderei a priori, è che sia calato anche il numero di lettori. Può darsi che qualcuno se la sia presa eccessivamente per una mossa editoriale che, purtroppo, è stata dettata da precise regole economiche e di mercato, verso le quali siamo tutti impotenti (redattori ed editori), e quindi abbia deciso di "scioperare". Poco male, non vedo dove possa trovare qualche informazione su 64 o Spectrum altrettanto numerosa e competente, almeno qui in Italia. Sono molto più propenso a intendere questo trend come un momento di sfiducia, di tristezza per la "morte" del proprio computer preferito. Bene, il Commodore 64 non solo è il sistema a cui tutti, qui in redazione, siamo più affezionati, per tutti quei motivi che potete benissimo comprendere da soli, ma è anche una macchina che, davanti a sé, ha ancora parecchi mesi di vita. E finché questi non passeranno, noi ci saremo, con le nostre recensioni, i top secret, la posta, BovaByte e tutto il resto, e ciò che più conta, è che per riempire queste benedette sedici pagine ci stiamo davvero sbattendo il più possibile, non abbiamo abbandonato l'entusiasmo di sempre e vorremmo che il nostro lavoro venisse almeno minimamente apprezzato. Non dico che debba essere ricambiato dal più gioioso entusiasmo: un opuscolo non sarà mai come una rivista vera e propria, ma almeno il segno che voi siate sempre con noi, con le vostre critiche, le vostre lettere strambe, e tutto ciò che ha fatto la storia della ZZaposta e di Zzap! stesso, non deve mai mancare. Ben vengano quindi gli annali, le storielle sceme, le considerazioni psico-filosofiche, e tutto il resto: non lasciate che la posta langua o, peggio, che tutto ciò che è stato, cada nel dimenticatoio. Promesso?

Paolo Besser

e adesso... Vai con la posta!

Carissimi, rieccomi a voi per una nuova avvincente e mirabolante rubrica postale! Come potrete leggere qui sotto, le solite e sempre scontate lettere di protesta sulla morte del C64 e sulla riduzione di Zzap! ad inserto hanno ceduto il passo a qualcosa di più interessante. Speriamo che sia così anche nei mesi a venire, sono stufo di ripetere continuamente le stesse cose. Ma basta sprecare fiato, puppiamoci immediatamente la rubrica più bella di tutta la rivista! (Solo perché la faccio io...).

Dave.

IL VERO UOMO...

Caro Dave, non so neanche perché ho deciso di scriverti (forse perché le ore di sistemi sono pesanti) (a chi lo dici, NdD), ma mi sono convinto che devo farlo. Sono il fortunato possessore di un C128, un Amiga 500 con 2Mb ed un PC 486-66Mhz e riesco a convivere con tutti. Potresti credere che il più piccolo sia piazzato in un angolo con mille ragnatele: non è così, quando voglio divertirmi gioco a quei fantastici videogiochi come Nemesis, Maniac Mansion, Armalyte, EH International Soccer eccetera...

Sono tutti vecchi, datati ma hanno per me un fascino arcano (o argatto) (ah, ah, NdD), riescono a risvegliare in me il ricordo delle prime fantastiche estati passate a smanettare davanti ad un televisore.

Fin dalla più tenera età (a 9 anni mi regalarono un C64) (beato te, io a 9 mi sarei accontentato anche di un Vic 20, se mio padre me lo avesse preso... Il mio primo computer fu un C128 all'età di 13 anni! NdD) incominciai ad avvicinarmi al mondo dei computer. In seguito, la mia passione, come tutti quelli che apprezzano veramente le loro macchine, mi portò ben presto ad imparare a programmare, prima mediante i mitici, lunghissimi listati in basic, poi, lentamente, gradatamente con impegno, il passaggio all'assembler.

La mia grave carenza purtroppo è sempre stata la grafica, ma il mitico C64 permetteva, con apposito hardware, di prelevare sprite e schermate.

Ora riesco a farlo anche su Amiga e PC ma le sensazioni che si avevano nel vedere quei piccoli sprite animarsi per lo schermo sono rimaste inimitabili.

Rileggendo Zzap! sulle pagine di TGM si sono risvegliati in me ulteriori ricordi, come la brace che s'infiamma sotto la cenere (forse un po' troppo sdolcinato), come se avessi bevuto un bicchiere di "Tolopatsia Nimivnoi" (ti sfido a dirmi cosa significa).

Vi invito a continuare perché finché esisterà Zzap! Ci sarà sempre un C64 acceso con un registratore che cammina (per la verità non mi sono mai accorto che i registratori camminassero! NdD).

Alberto "Grey" Morena.

Mi ha fatto molto piacere dover rispondere a questa missiva, vuoi perché ho le tue stesse opinioni, vuoi perché le nostre "genesi" di videogiocatori non sono poi così diverse... Il mio unico rimpianto era quello di non sapere programmare adeguatamente (conoscevo un po' il basic e qualche rudimento di assembler), cosa che sto cercando di ovviare ora all'università (sono iscritto a scienze dell'informazione, leggi informatica). Ritengo, ed ho sempre ritenuto, il C64 una macchina veramente interessante, utile ad avvicinarsi al mondo dei computer, anche se, ultimamente, il suddetto non è per niente sfruttato. Ecco perché i classici sono sempre i giochi più riusciti...

PARLI DEL PROGRAMMATORE... E SPUNTANO LE CORNA...

Cari redattori di Zzap!, ho deciso di scrivervi approfittando del fatto che oggi sono particolarmente esaltato, avendo deciso che il mio futuro è nella programmazione di videogiochi. Forse un po' ambiziosetto, visto che, a 14 anni, non ho la più pallida idea di come si faccia a programmare, perciò vorrei porvi alcune domande:

1) In che linguaggio si programmano i videogiochi?

2) E' diverso fare un programma per computer e per console?

3) Quale scuola o facoltà universitaria bisognerebbe fare per diventare programmatori? (lavandaie NdBDM)

4) Ho un C64 e non so come si inseriscano le POKE in un programma. Potreste spiegarmelo?

(Dove l'hai lasciata la firma? NdD)

Caro X, se devo essere sincero devo dirti che sei un bel po' ambiziosetto (diciamo chiaramente che prima di realizzare qualcosa di decente dovrai starci sopra qualche annetto, sul computer. Non ti sto sfottendo... NdP): sta a te trasformare il sogno in realtà, tieni però conto che devi impegnarti moltissimo... Puppati le risposte:

1) In genere il caro buon vecchio Assembler, ma esistono, per esempio per L'Amiga, linguaggi più semplici ma ugualmente efficaci, come per esempio l'Amos...

2) Sostanzialmente no, cambia però il sistema di "registrazione" dei programmi....

3) Ci sono scuole tipo "perito informatico" o simili, poi c'è la facoltà di scienze dell'informazione all'università. In ogni caso l'arte della programmazione si apprende soprattutto in modo autodidatta, stando davanti al video per diversi mesi, provando e riprovando, leggendoti un mucchio di libri sull'argomento (a partire dal manuale d'uso del computer, che non è lì per niente), un pacco di riviste specializzate, ecc ecc. Tieni comunque presente che ti conviene imparare a programmare su macchine più "attuali", dato che ogni volta che cambi computer è un po' come rincominciare da capo...
4) se ti riferisci a quelle che si usano per le vite infinite eccetera devi caricare il gioco, resettare e poi inserire: POKE XXXXX,XXX <RETURN> e successivamente SYS XXXXX <RETURN>. Stammi bene...

RICORDATI CHE DEVI MORIRE! PENTITI!!

Cari zzappettari, vi scrivo per dirvi che trovo la vostra rivista schifo... Ehm, stupenda. Vi scrivo per dirvi che il mio C64 è diventato volgare, dal momento che, dopo aver acquistato una cassetta dal mio giornalaio di fiducia (ah, è così, lo ammetti spudoratamente! Pirata!! NdD), ha scritto sullo schermo la parola dork. Subito ho chiesto alla prof di inglese che c + azzo volesse dire il suddetto termine, la quale mi ha appioppato una bella nota e una semi sospensione (ho perso due ore di lezione) (e magari hai anche il coraggio di lamentarti! Vergognati!! NdD). Ho poi scoperto dal bidello che dork significa cxxxxone (xxxx=ogli). Dopo aver menato il figlio del giornalaio, ho pulito la cassetta con Nuvenia Socket, nutrito il Commodore con spinaci freschi e prendendolo a calci nel cul + o ho caricato Out Run Europa, che casualmente non ha funzionato (chissà perché?) (Te lo dico io, perché era PIRATA, come tutti i giochi che possiedi. VERGOGNA! NdD).
Vorrei informazioni per risolvere il mio problema (sulla cassetta c'era Micro Prose Soccer, sigh).
Saluto la rispettabilissima redazione.

Luca Disint.

Caro Luca, il tuo Commodore non ha nulla di grave, si è solo stufato di "runnare" i cosiddetti piratoni (leggi giochi pirata). Io direi che è il caso di farsi perdonare adeguatamente: 1) preparagli 1Kg di spinaci freschissimi. 2) Compra dei giochi ORIGINALI e fagli "runnare" quelli...
Fammi sapere.
P.S. Sullo schermo è apparsa la parola "coglione", da riferire senza ombra di dubbio a te, perché hai puppato i piratoni dall'edicolante...

16BITTISTI RAZZISTI?

Caro Dave, sono sempre io, il (come tu stesso definisci) mitico (ma figuriamoci... Se mi conoscessi...) Tommaso Civieri alias "Howling Mad" (per i non anglofili: matto urlante).
Questa mia ennesima lettera è rivolta ai grandi 16bittisti... Siamo stufi!! Sì, stufi di sentire i PCisti e gli amighisti che, non appena si trovano davanti ad un possessore di un 8bit iniziano a ridergli dietro, a schernirlo, a sfotterlo. Ti chiederai ora il perché di quest'atteggiamento, ecco un aneddoto molto poco divertente che ti aiuterà a chiarirti le idee: l'altro giorno, a scuola, ho conosciuto alcuni ragazzi diciassettenni (miei coetanei, quindi appassionati come me di calcolatori e videogames. Si comincia a discutere dei vari coin op in circolazione quando arriva la fatidica domanda: "ah, scusa, che computer hai tu?". Risposta mia: "beh, io ho un Commodore 64.". A quel punto ti potrai benissimo immaginare la loro reazione e di conseguenza la mia. Ultimamente stavo pensando di affiancare al mio stanco C64 il nuovissimo Amiga 1200, ma se poi verrò identificato come il tipico 16bittista sbruffone come i tipi di cui sopra, preferisco tenermi il mio vecchio macinacassette (bhè, questo dipenderà solo ed esclusivamente da te. Comunque ti consiglio il 1200 vivamente: è una gran bella macchina NdP).
Con questo ti saluto rinnovandoti i complimenti per la carica ambitissima di epistolario e ringraziando nuovamente tutti voi per non aver dimenticato i cimeli della mia (e della vostra, credo) adolescenza.
Grazie di cuore.

Tommy '76.

Grazie innanzitutto per i complimenti, farò il possibile per meritarmi una carica di questo spessore. Era da tempo che non pensavo più a cose del genere, voglio dire, da quando lavoro non ho più avuto carenze per quanto riguarda i computer, possedendone diversi, ma le cose stanno proprio come tu dici. Il C128 è stato il mio primo computer (che conservo gelosamente, ancora perfettamente funzionante), e tutte le volte dovevo difenderlo dagli attacchi dei vari amighisti, che lo denigravano solitamente con l'appellativo di "macchina limitata". Sì, limitata, ai giorni nostri, per quanto riguarda l'hardware, ma solo quello! Trovatemi una conversione di Bubble Bobble così ben riuscita! Trovatemi un gioco di calcio come Microprose Soccer (e non ditemi che Kick Off è più bello!). Forse le uniche "cose" limitate sono i cervelli delle persone che giudicano un computer o un videogioco attraverso le specifiche tecniche...
Ah-Hem! A questo punto intervengo io. Scusatemi, ma non vorrei che le righe qui sopra generassero una nuova inutile polemica del tipo "I giochi per C64 sono più divertenti", perché questo è vero solo in parte. Microprose Soccer e Kick Off sono due titoli concettualmente molto diversi, il primo infatti è molto "arcade", il secondo è più "simulatore". Pur ammettendo che anche io preferisco notevolmente il primo, non tolgo nulla al secondo, che anzi ammiro per la sua realizzazione. Ciò che voglio dire, in sostanza, è che un gioco è bello se è bello, e non se gira su un C64 piuttosto che su un Amiga. In ogni caso sono d'accordo con Dave su una cosa: sfottere chi ha un sistema più "datato" è cretino quanto sfottere chi ha un'utilitaria piuttosto che una Ferrari, chi ha un giradischi piuttosto che un lettore CD, chi ha il Bravoslimac piutosto che il Gelataio®, e via dicendo... (Paolo)

SE QUALCUNO RUBA UN FIORE PER ZZAP!... SOTTO SOTTO E' UN LADRO!

(Questo era il titolo originale della missiva, che non ho cambiato perché mi piaceva... NdD).

Carissimi redattori di Zzap!, sono un ragazzo di 14 anni, sessantaquattrista di nascita, mastersystemdipendente di tradizione e, a volte, anche esaltato (e questo cosa c'entra? NdD). Vi scrivo anche a nome di Massimo, il mio amico cinese di San Quintino che, fino a qualche tempo fa era un ragazzo (quasi) normale che possedeva un MSX Spectravideo (sapete cos'è? Se la risposta è sì dateci qualche notizia), che aveva come massima aspirazione un C64 di seconda mano. Ma da quando ha visto World Heroes in sala giochi e ha letto una lettera di Lord SNK ha deciso di buttarsi giù da un ponte se non riesce ad avere un Neo Geo (per salvarlo bisognerebbe spedirne uno all'UNICEF) (questa proprio non l'ho capita. Ti stai per caso fumando una canna? NdD).
Vi lancio quindi un appello: non pubblicate lettere che possano danneggiare così la mente di un ragazzo, poiché le visite dagli psicologi costano molto! (Sbagliato, lo facciamo di proposito perché siamo d'accordo con i suddetti, anzi le lettere ce le scriviamo persino noi!! NdD)
Vorrei porvi alcune domande:
1) Vengono ancora prodotti giochi per MSX?
2) Qual'è il miglior simulatore automobilistico per C64?
3) ... E il miglior simulatore di volo?
4) Esistono dei bei picchiaduro per C64?
5) E per l'MSX?
6) Il Master System dorme o sta morendo anche lui?
7) E' possibile che SF2 venga convertito per il Master System?
Grazie.

Alessandro Campana.

Caro Alessandro, per quanto riguarda il tuo amichetto temo che non ci sia più niente da fare... Un momento, hai provato con gli spinaci? No!? Beh, allora forse c'è una remota speranza... Ora puppati le risposte:
1) Direi proprio di no.
2) A me è sempre piaciuto un sacco Test Drive, anche se tra gli arcade bisogna menzionare Pit Stop II, Buggy Boy, Power Drift e Turbo Out Run...
3) Forse Elite, anche se non si trattava proprio di un simulatore...
4) Mai sentito parlare di International Karate o di Target Renegade?
5) Me ne vergogno anch'io, ma non ho mai usato un MSX, quindi propri non te lo so dire...
6) Non credo che per ora il MS verrà abbandonato (almeno non in Europa, visto che il software viene prodotto specificamente per questo mercato)...
7) Non credo, ma la speranza è l'ultima a morire...
Buon Anno!!

POSTA SINTETICA

Bene bene bene! E così quattro pazzi scatenati, oltre ad aver scritto fantasmagorica un centinaio di volte (e senza pagarmi i diritti) ci minacciano di scagliare una bomba sopra la redazione il 27 luglio 1993! Ma perché proprio il 27 luglio? (forse perché in "Terminator 2" il 27 luglio era proprio il giorno dell'olocausto nucleare. E non dire che non lo sapevi perché ce lo siamo visti insieme, 'sto film! NdP) Un certo Flavio Ferri, tra le cavolate varie, ha pure osato dire che io ho la faccia da maiale. Come osi, impertinente, ringrazia solo di non abitare a Milano, altrimenti ti sarei già venuto a prendere! Qualcuno (un certo Mr X) ci chiede di pubblicare la foto, senza veli, di Silvia in copertina, beh, ti dirò, non è che la cosa mi faccia tanto piacere. Forse è meglio pubblicare quella di tua sorella. Scherzo! Un non precisato Martin ha deciso di allietarci con una barzelletta: Maestra: Pierino, dimmi una parola con tre S! Pierino: biStecca! Maestra: ma Pierino, bistecca ne ha soltanto una! Pierino: sì, ma le altre sono nell'oSSo! Beh, se fossi in te inizierei a vergognarmi...

GAME OVER

Ed anche questo mese le mie fatiche sono terminate, non mi resta che salutarvi, ringraziarvi per la lettura e rimandarvi al mese prossimo... Buon Natale!

Dave